VIRTUAL CONTROLLER

DVC512/DVC512GOLD 日本語取扱説明書

株式会社サウンドハウス
〒286-0044　千葉県成田市不動ヶ岡 1958
TEL:0476(22)9333　FAX:0476(22)9334
http://www.soundhouse.co.jp shop@soundhouse.co.jp

目次

はじめに ····· 3
同梱物 ····· 3
ユーザーマニュアル ····· 3
USB/DMX ドライバ ····· 4
ソフトのインストール ····· 6
ページの構成 ····· 6
SETUP ページ ····· 7
灯体の挿入 ····· 8
アナログ照明の挿入 ····· 9
照明の削除 ····· 9
シーン・ページ ····· 10
シーンを作る ····· 11
ステップ・オプション ····· 11
ステップの使用 ····· 12
フェードタイム ····· 12
ウェイトタイム ····· 12
サイクルを作る ····· 13
シーンの変更と作成 ····· 13
ライブ・ページ ····· 14
ライブのオプション ····· 15
AUTO/LTP/HTP 機能 ····· 16
ライブ・エフェクト ····· 17
エフェクトの作成 ····· 17
エフェクトの編集 ····· 18
エフェクトの保存 ····· 19
エフェクトの削除 ····· 19
音楽と照明を同期させる Scene Audio BPM Sync ····· 20
マニュアルでの Audio BPM Sync·····21
バーチャル・シーンとバーチャル・トリガー21
ライブ・シーンのオプション ····· 22 スタンドアローン・モードとスタンドアローン・インターフェース ····· 22 スタンドアローン・モードで使用する ····· 23
スタンドアローン・インターフェースの接続 24
Tricks & Tips（ご使用上のヒント）·····25
3 ピン XLR ····· 24
SETUP ページのチャンネル設定 ····· 26
GROUP CONFIGURATION ····· 27
セットアップページのショートカット ····· 27
PAN と TILT のウィンドウ ····· 28 幾何学的図形の作成 ····· 29 カーソル・ウィンドウでのチャンネル修正 ··· 29 カーソル・ウィンドウのオプション ····· 30 ショートカット・キーの活用 ····· 30
プリセットの活用 ····· 31
シフトと FX グループの活用 ····· 31
メニュー・オプション ····· 31
Live Only 機能 ····· 32
AUTO SAVE 機能 ····· 32 ショートカット拡張機能一覧 ····· 33
Scanlibrary Editor ····· 34
Easy View 3D Software ····· 35

はじめに

この度は Daslight DVC512 シリーズをお買い上げ頂き、誠にありがとうございます。Daslight DVC512 シリーズは操作性も抜群なインターフェースで簡単に照明プログラムを作成できるソフトです。DVC512GOLD ですとスタンドアローンでも動作可能なため、本体にプログラムを保存しておけばパソコン無しでも使用することができます。製品の性能をフルに活用し、末永くお使い頂くために、ご使用になる前にこの取扱説明書を必ずお読みください。尚、お読みになった後は保証書と一緒に大切に保管してください。

ユーザーマニュアル

製品の全機能が説明されています。

このマニュアルで使われている用語

本マニュアルで頻出する“シーン”、“プログラム”、“シーケンス”などの用語は、旧来のライティング・コンソールに関して使用される意味と若干異なります。以下対応表を参照ください。

旧来のコンソール	Daslight ソフト
シーン	ステップ
プログラム	シーン
シーケンス	サイクル

同梱物

- マニュアル（英語版、日本語版）
- CD-ROM×1
- USB-DMX512 インターフェース（3 ピン XLR）×1
- USB ケーブル×1

動作環境

以下機能を搭載した PC が必要です。

- USB ポート
- Windows98, WindowsME, Windows2000、Windows XP 以降の OS
- スクリーン解像度 800×600 (1024×768 推奨)
- メモリ 64MB (128MB 推奨)
- クロック周波数特性：300Mhz 以上(600Mhz 以上推奨)
- ビデオメモリ 8MB 以上（32MB 以上推奨)
- DirectX8.1 以降のバージョンがインストールされていること

USB/DMX ドライバ

USB は新しいデータ通信規格であり、独自のシリアル通信方法及びコネクタがあります。1997 年の導入以来、対応機器は年々増えています。USB の利点は以下の通りです。

- 単一の接続ケーブルを経由し、様々な周辺機器に直接電源を供給
- 周辺機器を連結して接続
- プラグ＆プレイ

USB/DMX インターフェースは USB ポートによって直接電源供給されます。DMX ライン上で 512 チャンネルをコントロール可能です。

DMX512 インターフェース

Daslight ソフトウェアは DMX512 プロトコル経由で照明機材をコントロールします。DMX512 は単一ケーブルでデータ送信ができ、多くの機器が対応するプロトコル(通信規約)です。インターフェースの接続端子は 3 ピン XLR です。

QUICKLINK512SA(DVC512GOLD に付属)は内部メモリを搭載し、PC 無しでもスタンドアローン(単体使用)モードで使用可能です。

QUICKLINK 512SA をスタンドアローン(単体)で使用する際は、別売りの DC9V または 12Vアダプターが必要です。

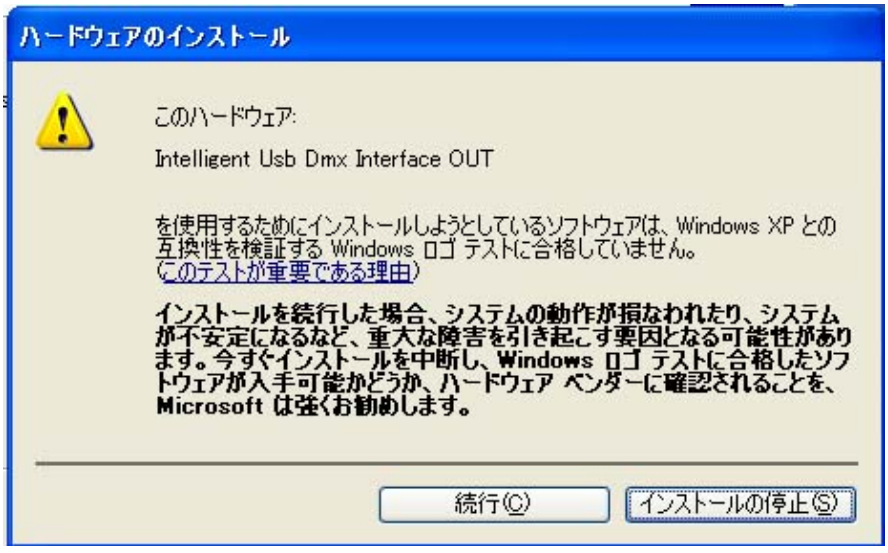
USB のインストール方法

本製品には USB インターフェースが既に設定されています。USB インターフェースをはじめて使用する場合、ソフトウェアと USB ドライバーのインストールが必要です。またソフトウェア及び USB ドライバをインストールすれば、必要なファイルが自動的に PC へインストールされます。

PC の電源を入れたまま、USB/DMX インターフェースを PC に接続してください。PC は自動的に USB/DMX インターフェース専用ドライバのインストール・ウィザードを表示します。お使いの OS が Windows XP ならば下のウィンドウが現れます。

PC に CD-ROM を挿入し、「次へ」をクリックするとドライバが自動で検出されます。
「次へ」をクリックし、ドライバのインストールを進めてください。

下の表示画面は、Daslight ソフトウェアがマイクロソフトへの登録をしていないことを示していますが、インターフェースとウィンドウズ間でデータ障害が発生する危険はありません。「続行」をクリックして下さい。



最後に「完了」をクリックし、インストール終了です。USB/DMX インターフェースが使用可能になります。上のメッセージが表示されない場合、販売店にご相談下さい。

ウィンドウズデバイスマネージャーでのインターフェース名

Intelligent　USB DMX　Interface OUT：スタンドアローンモードでのインターフェース
Intelligent　USB DMX　Interface OUT　Economy：通常のインターフェース

SET UP ウィンドウを使ったソフトのインストール

ステップ 1　CD-ROM を挿入します。「CD-ROM セットアップ」ダイアログボックスが自動的に画面表示されます。
お使いの OS の種類にかかわらず、DVC ソフトウェアをインストールする前に、DAS-OCX ソフトウェアをインストールする必要があります。最初に OCX アイコンをクリックしてインストールします。DAS-OCX のインストールが終了したら、DVC ソフトウェアをインストールすることができます。
注意 : DAS OCX はソフトウェア・プログラムではないため、単独での使用はできません。DAS OCX はプラグイン・デバイスのようなものであり、これによって Microsoft Active-X テクノロジーを使用することができます。
インストール終了後、ソフトウェアのインストールを行います。ソフトウェア・アイコンをクリックして下さい。Windows のスタート・メニューから DasLight Virtual Controller アイコンをクリックすることでソフトが起動します。

CD－ROM を使ったソフトのインストール

CD-ROM を入れても SET UP ウィンドウが自動的に開かなかった際は手動でソフトのインストールをすることもできます。まず Windows のブラウザから CD-ROM にアクセスして、DAS-OCX ディレクトリーを開いて下さい。次に DAS-OCX.EXE をダブルクリックします。DAS-OCX がインストールされると、DVC ソフトウェアのインストールを始めることが出来ます。CD-ROM 内の software ディレクトリーを開けます。次に Disk 1 ディレクトリーを開き、Setup.exe をダブルクリックしインストールを開始します。

ページの構成

このソフトは 3 つのページで構成されています（スタンドアローンモードは除く）。各ページを経てショーの作成を行います。ショーの作成には主に 3 つのステップがあります。

- ワーク・スペースとデバイスの設定（Set up）（P.7 図 A : ①）
- 部分的プログラムとショー、シーンの作成（シーン）（P.7 図 A : ②）
- ライブの修正、テスト（Live）（P.7 図 A : ③）

以上 3 ページにはいつでもアクセスすることができます。

ウィンドウ上部のメニューで、次のことが可能です。（P.7 図 A : ④左から）

- 新規プロジェクトの作成（ctrl+N）
- プロジェクトを開く（ctrl+O）
- 最新のプロジェクトの保存（ctrl+S）
- フェーダー・ウィンドウの表示
- グループ・ウィンドウを開く
- 3D Easy View 画面の表示
- BPM 計算機 Audio Analysis を開く
- Scanlibrary ソフトウェアの実行

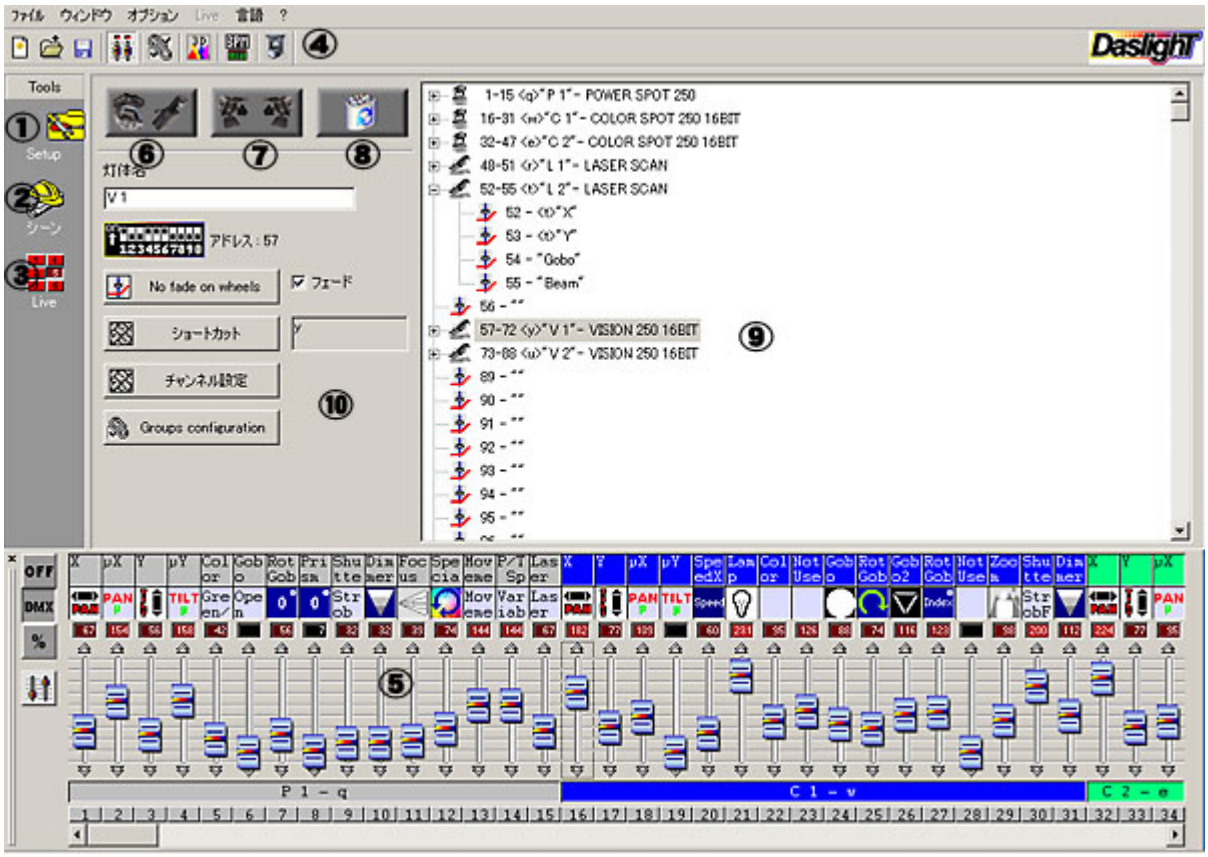


図 A

SETUP ページ

SETUP ページではショーに使われる照明を使って、ソフトの初期設定をします。1000 以上の照明が選択が可能です。また 512 種類の DMX アドレスを自由自在に割り当てることができます。フェード・エフェクトの ON/OFF もここで行います。DMX チャンネルのコントロールにはキーボード・ショートカットが使用できます。

マウスを数回クリックするだけで、照明機材やミラースキャン、ムービングヘッドのチャンネル設定ができます。ソフトウェアが使用するのは Sunlite ScanLibrary（SSL タイプ灯体を対象としたライブラリー）です。当ライブラリーは現在最も大規模で、将来的にも発展が見込まれるデータベースです。また ScanLibrary エディター（P.7 図 A : ④ 右端）が搭載されている為、ほんの数分でオリジナルのライブラリーが作成でき、ファイルの交換が可能です。（オンラインマニュアルの ScanLibrary ソフトウェア機能のページもご覧ください）

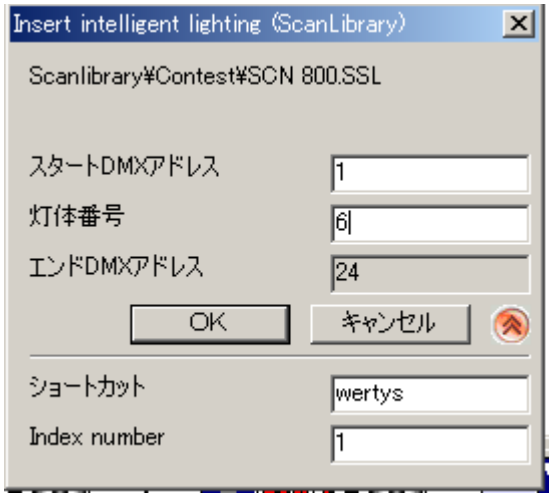
灯体の選択

左クリックでインテリジェント・ライティングボタン（スキャン、LYRE、カラー・チェンジャー）を選択し、アドレス設定を行います（P.7 図 A：⑥）。次にメーカー選択画面が表示され、そこからライブラリー(灯体データ)を選択してください。

ライブラリーからフィクスチャー(灯体)を選択すると、ダイアログ・ボックスが表示されます。ここでは以下の情報を入力する必要があります。

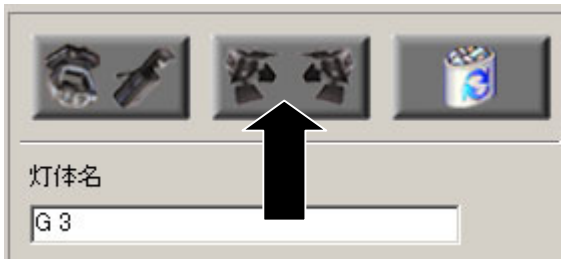
- スタート DMX アドレス：ムービング・ライトのスタート DMX アドレスを設定します。
- 灯体番号：追加するムービング・ライトの数を設定します。
- ショートカット：DMX チャンネルを設定したり照明を動かす為のショートカット・キー（PAN/TILT）が表記されます。初期設定ではキーボード順(QWERTY…)でショートカットが割り当てられます。
- Index number：初期設定では、昇順で番号が割り当てられます。例：第一の照明のインデックス番号は 1、第二の照明番号は 2、と続きます。

一旦確認されると、パラメーター・ページ（P.7 図 A：⑤）に灯体のデータが参照されます。灯体のひとつをダブルクリックすると DMX チャンネルの詳細が表示されます。カーソルを使い灯体の確認を行うこともできます。詳細はカーソルウインドウ・オプション及びセットアップ・ページでのチャンネル設定の項をご覧ください。



アナログ照明の挿入

ここではパーライトやストロボなど、アナログ照明（DMX チャンネルが単一、もしくは 2 つのみ）をインストールします。中央にあるボタンをクリックしてください。（P. 7　図 A：⑦）



ダイアログボックスが表示されるので、次の選択を行ってください。

- スタート DMX アドレス：アナログ照明のスタート DMX 番号です。
- 灯体番号：照明の数
- Channel name：照明に割り当てられた名前（例：PAR）
- Index number：照明のスタート・インデックス番号を選択します。初期設定では 1 になっています。

照明の削除

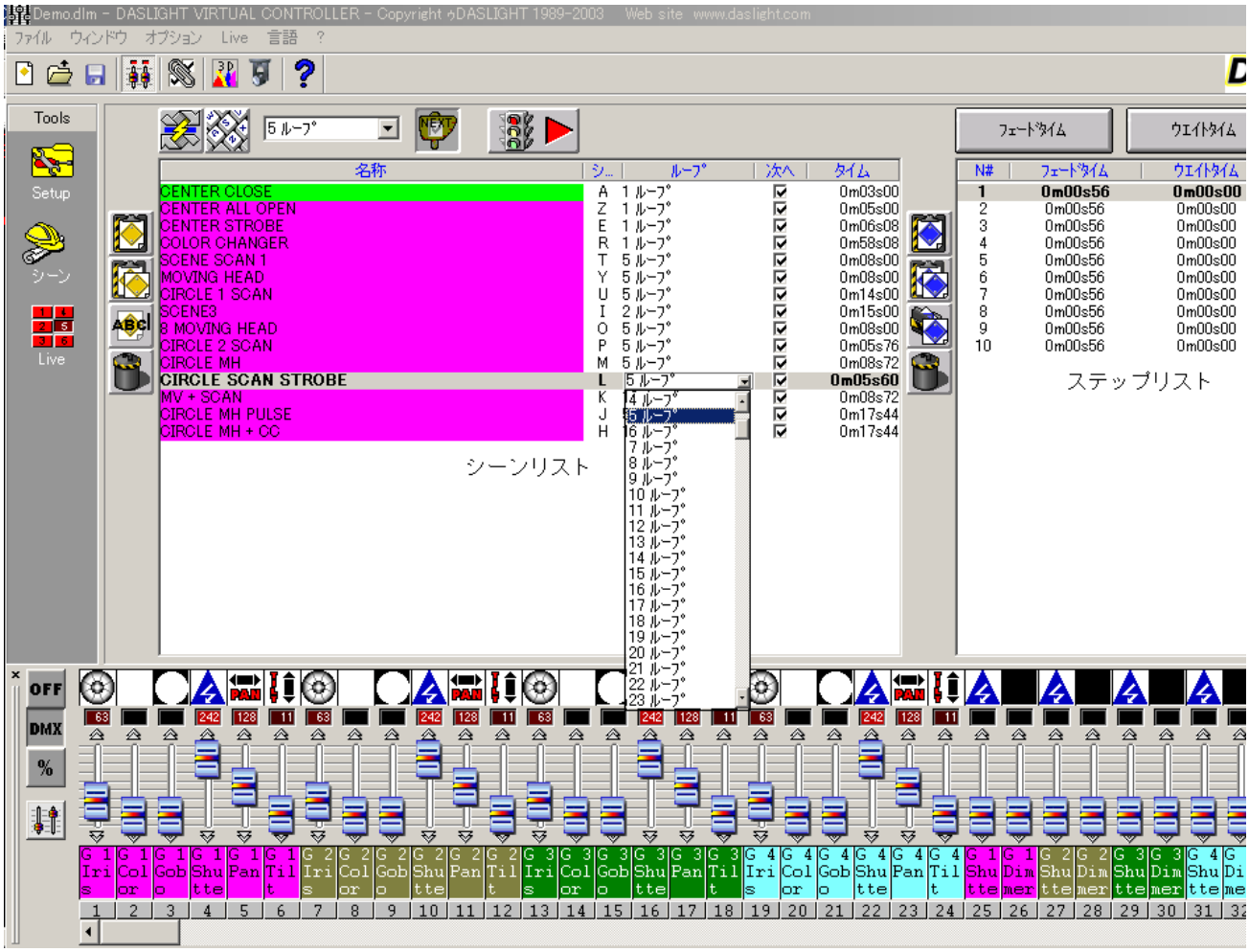
この機能を使って、パラメーター・ウィンドウ（P.7 図 A：⑨）からインテリジェント・フィクスチャーおよびアナログ DMX 照明を削除します。削除したい照明を選んで削除アイコンを左クリックして下さい（P. 7　図 A：⑧）。最後に OK で確定します。

ご注意：削除機能は、灯体が、選択されているときのみ機能します。選択されていない場合、確認メッセージが表示されます。

シーンページ

シーンの作成は極めて簡単です。グラフィック・インターフェースで幾つものオプションを利用することができ、操作も簡単に行えます。Daslight ソフトウェアを使えば、各シーンでいくつものステップをプログラムすることができます。各ステップのフェード・タイムおよびウェイトタイムの設定が可能です。連続したステップの順序を組むことにより、ダイナミックなシーンを作成できます。更にループの数も任意に設定でき、必要に応じて次のシーンタイプを設定します。作成可能なショーの数も制限はありません。作成したショーは任意のファイルに保存して下さい。

図 B



シーン作成ページは 2 セクションに分かれています。左側はシーンのリスト、右はステップのリストになっています。

「Show」の構造

- ショーには最大 255 のシーン（=プログラム）が含まれます。
- 各シーンには最大 1000 のステップ（=シーン）が含まれます。
- 各ステップにはフェード・タイム及びウェイトタイムがあり、0～43 分（0.04 秒間隔）の間で調節可能です。
- 保存可能なショーの数は無限大です。（特定のファイル名をつけ保存してください）

マウスを数回クリックするだけで、初心者にも簡単にシーンを作成することができます。

シーンを作る

シーンエリア(“list of scenes”) ではディスプレイでシーンの全体を表示します。ツールバー（画面内左側 4 つのアイコン）の上のボタンから順に、以下のことが可能です。

- 新規シーン作成
- シーンのコピー
- シーンの名前を変える
- シーンの削除

上部のツールバー（画面内上部 4 アイコン+1 プルダウン）を使用し、左のボタンから順に以下のことが可能です。

- シーン・ポジションの変更（例：シーン 5 をシーン 1 へ）
- ショートカット・キーを特定のシーンに割り当てる（即座に任意のシーンを呼び出せます)。19 のショートカットに割り当てられるシーンは 1 つのみです。
- シーンがループする数を設定する。初期設定では、シーンは常にループします。ループの数を指定し、自動的に次のシーンに移行しないよう設定することも可能です。これはサイクルを作成するときに必ず選択してください。
- 次のシーンへ移動
- シーンをリアルタイムでシュミレーション再生

シーン・ディスプレイエリアで次のことが表示されます。

- 名称：作成したシーンの名前を表記します。
- ショートカット：シーンをショートカット・キーで呼び出すことができます。
- 入力ポート番号：QUICKLINK512SA（DVC512GOLD パック）が接続されている時のみ動作します。（新機能の為、画像にはありません。）
- ループ：シーンが再生される回数（0～255 またはループ）
- 次へ：ループのあとに自動的に次のシーンへ移動又はあらかじめ設定したシーンに移動します。
- タイム：現存するステップの数から、シーンの再生時間を割り出します。
- トータルタイム：ループ回数を含めたシーンの再生時間です。

ステップオプション

ここでは、選択したシーンで使用できる全ステップが表示されます。

- 新規ステップ作成：リストに新規ステップを追加できます。初期設定では選択されたステップのコピーが表示されます。
- コピー：現在のステップのコピーを作ります。選択したステップの全 DMX チャンネルがコピーされます。
- 新しいステップにペースト：現在のチャンネルは、前にコピーされたステップのチャンネルに上書きされます。
- 削除：ステップは削除され、復元不可能になります。

画面の上部にあるツールを使って以下のことが可能です（左から右に順番に説明)。

- フェード・タイム：フェード・タイムを修正できます。

● ウェイト・タイム：待機時間を修正できます。

ステップ表示エリアでは、次のことが表示されています。

● N#：ステップ番号を表記します。

● フェード・タイム：各ステップのフェード・タイム値を表記します。

● ウェイト・タイム：各ステップのウェイト・タイム値を表記します。

同時に複数のステップに同じ DMX 値を割り当てることが可能です。

―CTRL キーを押したままステップをクリックしてチャンネル値を変えてください。

ステップの使用

各シーンには多数のステップがあり、ステップは順番に再生されます。１つのステップには最大５１２チャンネルの DMX レベル（0～255）を設定することができます。各チャンネルは違った値が設定されており、各ステップを見れば、フェード・タイムおよびウェイト・タイムに関連するチャンネルのステータスが分かります。例えば、照明を三角形に動かしたい場合は、ステップを３つ設定します。その上で各ステップのフェード・タイムを設定する必要があります。静止したシーンを作りたい場合、ステップは１つになります。

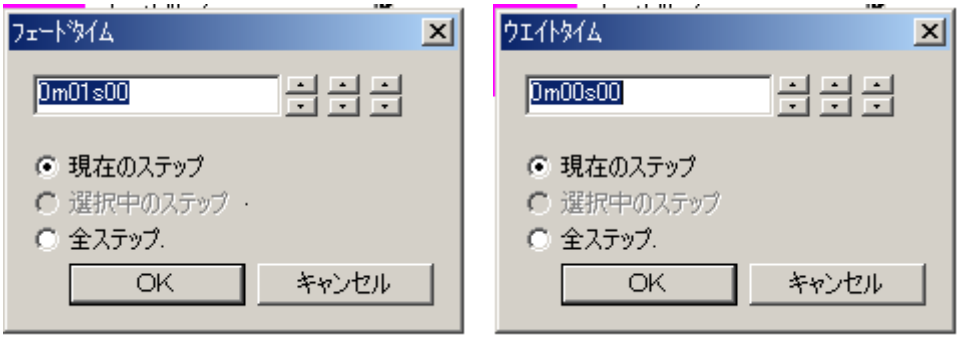
注意：変更は現在のステップに直接保存されます。ステップをプログラムする方法は様々です。詳しくはカーソルウィンドウ・オプションの項をご覧ください。

チャンネルに DMX 値を割り当てると、ステップ毎にフェード・タイムとウェイト・タイムの変更が可能になります。Ctrl キーで、複数のステップを選択できます。Ctrl キーを押したまま、選択したいステップをクリックします。Ctrl キーを離すことで、複数の選択が解除されます。↑または↓キーを使用して、次または前のステップに移動することができます。

フェード・タイム

フェード・タイムは、前のステップから次のステップに移行する間隔に相当します。動作速度はフェードタイム設定によって変化します。

ウェイト・タイムは各ステップの最後に位置しています。ステップが持続する時間と、ステップの終わりの停止時間に相当します。



タイム設定は 4/100 秒単位です。ダイアログ・ボックス右上の矢印をクリックすることによって、値を修正できます。

- 右側の▲▼は、1/10、1/100 秒を調整します。
- 中央の▲▼は、秒数を調整します。
- 左側の▲▼は、分を調整します。

タイム設定は次のステップに割り当て可能です。
- 現在のステップ：現在選択中のステップまたは最初に選択したステップです。
- 選択中のステップ：前に選択された全ステップです。
- 全ステップ：特定のシーン中に存在する全ステップです。

サイクルを作る

サイクルとは、複数のシーンが順々にノンストップで再生されることを示します。
シーンを手動でトリガー（セレクト+クリック）する必要がありません。
サイクル内で再生されるシーンの順番は独自に組み替えることが出来ます。

- サイクルの最初のシーンは緑色で表示
- 中間のシーンは黄色で表示
- 最後のシーンは赤で表示
- 最初と最後の移行シーンは青で表示

サイクルの最後で最終シーンは
―何度も繰り返しての再生が可能です。
―ループ終了後に現在再生中のシーンの最終ステップで停止させることが可能です。
―どのシーンにも戻ることが可能です。

注意：手動で固定するサイクルは無限に作る事が可能です。ただし 1 つのみしか同時に再生できません。

シーンの変更と作成

シーン作成
1. 変更又は作成するシーンを選んでください。
2. 変更するステップ又はプログラムを選んでください。
3. カーソルウィンドウのチャンネル値を調整してください。
4. 次のステップを選ぶか、新しいステップを作成してください。
5. カーソルウィンドウのチャンネル値を調整してください。
6. 1 から 4 を必要に応じて繰り返してください。
7. フェード/ウェイト・タイムをステップに設定してください。
8. サイクルに現在のシーンを入れてください。
9. 最後にプログラムを保存してください。

ライブ制御ではプリセットのシーンはバーチャルボタンで表示されます。

ライブページ

“Live”ページは SHOW 全体の流れや設定をコントロールするページです。ショーを再生するための全ボタンが表示され、照明コンソールと同じ感覚で操作できます。ここではシーンの再生、シーン・スピードの修正、サイクルやエフェクトの再生が可能です。

チャンネルのコントロール HTP モード（レベルの高いチャンネルを優先）もしくは LTP モード（カーソル操作を優先）が選択可能です。スタンドアローン・モードではなく、照明をパソコンからコントロールする場合、チャンネル設定を画面で確認しながら、マウスおよびキーボード操作でシーンをトリガー（セレクト+クリック）できます。対応するカーソルを直接操作すれば、チャンネルやエフェクトをマニュアルでコントロールできます。またスタンドアローンインターフェースを使えば、シーンとエフェクトの制御が特定のリモートコントローラーからできます。スタンドアローン・インターフェースの内部接続の項をご覧ください。

WEB ページや PowerpointOverview の HTML リンクからシーンやプログラムをトリガーしてシュミレーションすることも可能です。詳細な情報やアドバイスは Web 上からツールをダウンロードするか販売店または正規代理店へお問い合わせください。

Live のオプション

Live ページの中心には、次のボタンがあります。1）シーンボタン２）エフェクトボタン３）シーン、オプションボタン４）エフェクト、オプション・ボタン
各シーン・ボタン（右側）は赤で、シーン・ページでプログラムされたシーンに該当します。シーンを表している各ボタンは、マウス、キーボード、外部操作で ON にすることができます。ボタンの押された状態は、シーンが作動していることを表します。一度に作動させることができるノーマルシーンは１つのみです。

左側のオプション・ボタンの機能は以下の通りです。

- Switch：ノーマルシーン・モード（赤）またはバーチャルシーン・モードを作動させます。
- Fade：各シーンの間にフェード・タイムを設定します。
- Freeze：現在のシーンが即座に停止します。
- PLAY CYCLE：１つのシーンが終了すると、自動的に次のシーンが再生されます。「NEXT」オプションがあるシーンのみに使用できます。
- PREVIOUS：前のシーンに移行します。
- NEXT：次のシーンに移行します。

注意：「PLAY CYCLE」が起動されていない場合、ループ完了後、最後のステップが終わった時点でシーンは再生が止まります。

画面の左側の黒枠内でシーンに関連するデータを確認できます。

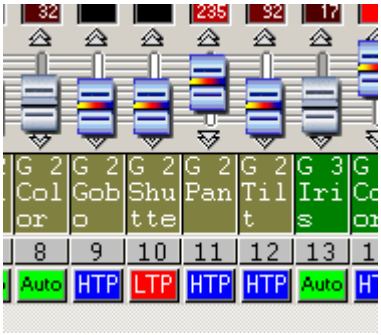
- SceneTime：シーンの持続時間。シーンの長さはステップ数、ループ数、シーンの動きの数によって変化します。
- Remaining time：シーンの残り時間
- Loop：ループの回数
- Remaining loop：現在のシーンの残ループ回数
- Speed：シーンの速度

注意：画面上でデータを変更するには、関係する内容の文字上をクリックします。シーン速度を調整したい場合、ディスプレイの「Default Speed」を解除してください。また、「Default Speed」に戻すことで設定以前のスピードに戻すことができます。

AUTO/LTP/HTP 機能

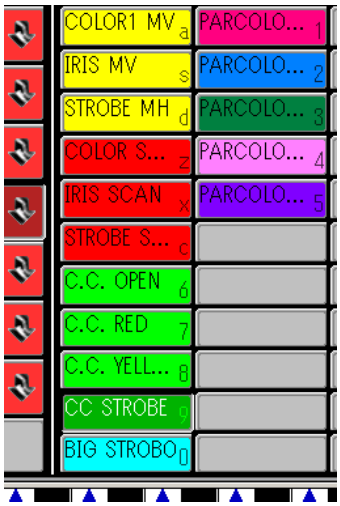
カーソルウィンドウに「Auto」ボックスがあります。ここでチャンネルをマニュアル操作できます。
マウスで「Auto」ボタンをクリックすることで 3 モードの選択ができます。

- AUTO：チャンネルは現在選択中のシーンに自動的に動作します。カーソルを手動でコントロールすることはできません。
- LTP：チャンネル・モードは Latest Takes Priority（最後に選択された変数を優先）になります。チャンネルレベルはカーソル設定で決まります。現在選択中のシーンがチャンネルに影響を及ぼすことはありません。
- HTP：チャンネル・モードは Highest Takes Priority になります。カーソル設定レベルと現在選択中のシーン・レベルを比較し、最も高い設定がチャンネルレベルとして設定されます。



ライブ・エフェクト

エフェクト・ボタンは Live ページの右側にあります。初期設定では新しいプロジェクトを開いてもエフェクトはひとつもありません。作成/アクティブにできるエフェクトの数は無限です。



エフェクトには 1 チャンネルにつき、1 系統の DMX レベルを入れることができ、エフェクトを使ってシーンの開始、WAV もしくは MP3 ファイル、AUDIO DC の再生を行います。Effect を左クリックすれば、エフェクトが ON になり、内容の再生が始まります。

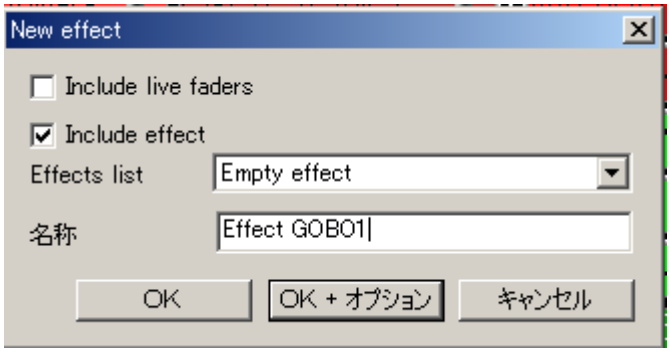
注意：各エフェクトは HTP または LTP でのみ作動します。

以下 4 つのボタンでエフェクトを作成/コントロールします。

- 作成：新しいエフェクトを作成する
- 編集：既に作成したエフェクトを編集し、パラメーターを変更する
- 削除：エフェクトを削除する
- オプション：エフェクト・パラメーターを変更する

エフェクトの作成

作成をクリックすると、次のダイアログボックスが表示されます。



- 「Include live faders」: HTP/LTP マニュアル・モードのチャンネルがエフェクトに追加されています。
- 「Include effect」: Effect list から必要なエフェクトを選択します。
- 「名称」: 新規エフェクトに名前をつけます。
- OK ：エフェクトが新規作成/編集されると、新しいカーソル・ボックスが画面下に表示されます。
- OK＋オプション : エフェクトの作成が完了しました。エフェクト機能をコントロールするためのダイヤログ・ボックスが表示されます。

エフェクトの編集

「編集」をクリックすると、ダイヤログボックスに選択可能なエフェクトが一覧表示されます。

エフェクトを選択し、「OK」をクリックすると、画面下にカーソル・ウィンドウが表示されます。このウィンドウで各チャンネルの DMX レベルを変更できます。
新しいカーソルウィンドウが現れた時点ですべてのチャンネルが OFF 設定になっています。チャンネルを LTP へ変更するときには、OFF ボタンをクリックしてください。続いて DMX 値をカーソル又はプリセットから選んでください。必要に応じてほかのチャンネルも調整してください。

注意：グループ・キーを押しながら任意の DMX レベルを選択すると、グループ内のそのほかのチャンネルへレベルをコピーすることができます。
エフェクトの編集/作成中にエフェクトをアクティブにするか否かを、ユーザーが設定できます。

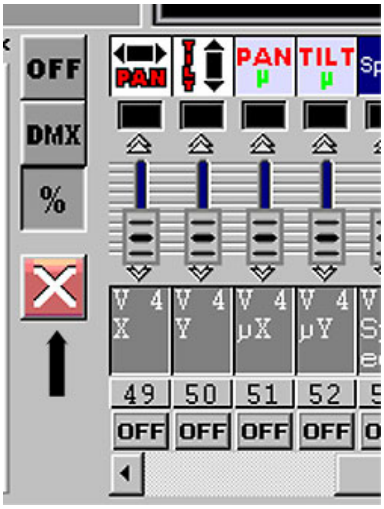
- アクティブにした場合：チャンネル値のレベル変更がリアルタイムで確認できます。エフェクト・ボタンは押された状態になっています。エフェクトの編集中にエフェクトがアクティブの場合、エフェクトボタンは灰色です。
- アクティブにしない場合：チャンネル値のレベル変更がリアルタイムで確認できません。エフェクト・ボタンは解除された状態になっています。エフェクトの編集中にエフェクトがアリクティブでない場合、エフェクト・ボタンは白です。

一度エフェクトを作成してしまえば、その編集及び拡張機能変更に「Live」ページボタンを使う必要がなくなります。Daslight Virtual Controller のキーボードキーをご使用ください。「Tips」の項でキーボードキーの一覧がありますのでご参照ください。右クリックを使用してエフェクト・オプションを表示することもできます。Invert state オプションによってボタンの状態を反転させることもできます。

同時に再生できるエフェクトの数は無制限です。同一チャンネルで別のエフェクトがアクティブになった場合、自動的に解除されるエフェクトもあります。初回のエフェクトの編集ではそのチャンネルは OFF になっています。編集時にエフェクトがアクティブになっていない場合そのボタンは白で表示されます。アクティブになっている場合はそのボタンは灰色で表示されます。HTP 又は LTP のチャンネルレベルのみエフェクトと共に保存、修正することができます。このモードでもキーボードショートカット、プリセット、グループ機能が使えます。

エフェクトの保存

「X」の付いた赤いボタンをクリックすると、カーソルウィンドウが閉じられ、エフェクトが保存されます。キーボードの ESC ボタンを押しても同じ操作ができます。



エフェクトの削除

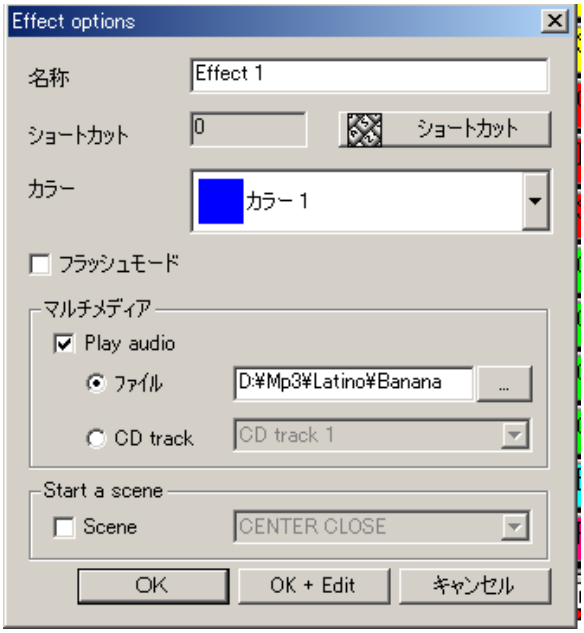
「Delete」をクリックするとダイヤログ・ボックスが表示されます。現存するエフェクトが一覧表示されるので、削除したいエフェクトを選択してください。

エフェクトを選択したら、削除してよいか確認メッセージが表示されます。

エフェクトのオプション

「Options」をクリックすると、ダイヤログ・ボックスが表示され、エフェクトを選択できます。ここで選択したエフェクトの拡張機能を編集できます。

「Effect Options」を有効にすると、次のエフェクトが表示されます。

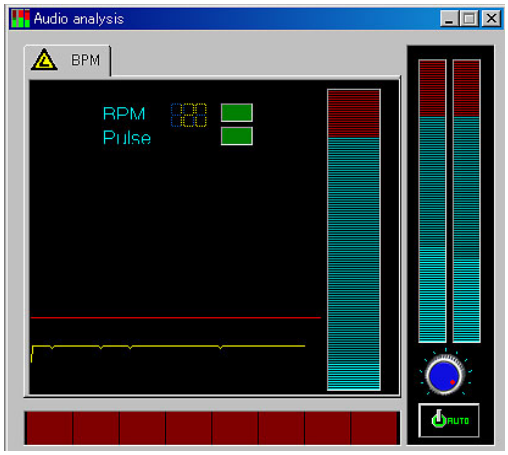


使用できる機能は以下の通りです。

- 名称：エフェクト名称の変更
- ショートカット：エフェクトをトリガーするキーボード・キーの割り当て
- カラー：照明エフェクトの光の色を選択。カラーに基づいてエフェクト・グループを作成することが可能
- フラッシュ・モード：エフェクト・ボタンが自動的に解除されます
- Input ports：スタンドアローン・ボックスの内部ポートから外部操作によってエフェクトをトリガーするためのハードウェアポートを指定します。スタンドアローン・インターフェースが接続されている場合のみ使用可能です。
- マルチメディア：ブラウザから WAV もしくは MP3 ファイルを選択します。またはドライバから CD オーディオ・トラックを選択します。エフェクトが起動されると同時にオーディオ・ファイルの再生が始まります。
- Start a scene：スクロール・メニューからシーンを選択します。エフェクトが開始されるとすぐにシーンがトリガーされます。

音楽と照明を同期させる、Scene Audio BPM Sync

シーンを BPM モードに設定し、音楽のリズムにシーンやステップの動きを同期させる事が可能です。メニュー下に配置された“BPM”ボタンをクリックし、「Audio analysis」をスタートさせます。
このツールは音楽のテンポを PC のマスター・サウンド・レベルに基づき、BPM を自動算出します。



フェード・タイムが設定され、ひとつのステップが終了すると、自動的に次のステップが始まります。

注意：シーンボタンを右クリックして BPM モードに切り替えてください。外部音源をお使いの場合は PC のレコーディングトラックを常に確認することをお勧めします。PC のサウンドコンソールに RCA 接続している場合、ウィンドウズ・ミキサーの“マイク・トラック”は必ず解除しておいてください。使用するには、「Audio analysis」をバックグラウンド・タスクとして選択し動作させてください。

マニュアルでの Audio BPM Sync

マニュアルでシーンおよびステップをトリガーすることも可能です。

- 「Audio analysis」のツールからマニュアルモードを選び、続いて BPM 速度を調節してください。（最低 20～最高 400 拍/分）
- 「Audio analysis」から learning モードを選んでください。その後ボタンを 7 回押すと BPM 速度を参照として保存します。各ステップ間の時間は均一にしてください
- 「Audio analysis」を閉じて「BPM」もしくは「BPM with fade」モードでシーンを設定してください。手動で次のステップに移行させるには、「TAB」キーを押してください

バーチャルシーンとバーチャルトリガー

シーンはスタンドアローンモードに対応するため、常に連続して順番に再生されます。ただしこのソフトウェアでは複数の（バーチャル）シーンを同時再生することが可能です。
「ライブ」でバーチャルシーン・ノーマルシーンの切り替えボタンを押してバーチャルモードに切り替え、希望のシーンを選んで選択してください。このときシーンボタンは青色で表示されます。また ALT+クリックで直接シーンボタンをバーチャルモードにすることもできます。

注意：バーチャルシーンは HTP で再生されます。よってチャンネル間のデータ障害が発生しないようご注意ください。「Always loop」の中のシーンは常にバーチャルモードでループされます。バーチャルシーンのボタンは青色で表示されます。

ライブシーンのオプション

シーン・ボタンを右クリックしてください。メニューが表示され、以下のモードが選択可能になります。

- AUTO：シーンが初期設定に基づいて通常通り再生されます
- BPM :「Audio　analysis」が BPM 計算値に基づいてシーン、ステップをトリガーします。フェード・タイムは設定されず、ひとつのステップが終了すると同時に次のステップが始まります。
- BPM with fade :「Audio analysis」が BPM 計算に基づいてシーン、ステップをトリガーします。フェード・タイムが設定されて、直接次のステップに進むことができます。
- Auto release：初期設定に基づきシーンが一定数のループを再生後自動的にバーチャルボタンを解除します。
- Stop on the last step：バーチャルシーンが一定数のループを再生後、自動的に最後のシーンで停止します。
- Always loop：バーチャルシーンがループ再生を続けます。

スタンドアローン・モードとスタンドアローン・インターフェース

スタンドアローン・タイプ(QUICKLINK512SA)のボックスの場合、その内部メモリを利用して、PC を使用せずにシーンを再生することができます。シーンのプログラム後、スタンドアローン・モードを選択してください。ボックスにシーンをダウンロード可能です。

スタンドアローン・インターフェースの特徴

- 248DMX チャンネル出力
- 8000ステップまで保存可能
- USB または外部電源の選択ボタン
- シーン選択用ボタン·2
- HE10 コネクターでシーンを直接トリガー可能
- 9/12V 外部電源コネクター

スタンドアローン・モードで使用する

Daslight ソフトウェアの「オプション」メニューからスタンドアローン・モードを使用することができます。スタンドアローン・モードを使用するためには、まず USB/DMX が接続されている必要があります。

スタンドアローンは２つのウィンドウで構成されています。左側のウィンドウには現在使用可能なシーン、右側のウィンドウにはメモリにダウンロード可能なシーンが表示されます。
スタンドアローン・モードでは以下が実行可能です。

- 左側ウィンドウからシーンを選択する
- 「Insert」ボタンをクリックし、シーンを右側のウィンドウに追加する
- 「Delete」ボタンを押し、右側のウィンドウからシーンを削除する
- 右側のウインドウでシーンの位置を変える。
- スタンドアローン・モードで必要なチャンネル数を選択する
- メモリを書き出す
- メモリを消去する
- 「Test」ボタンを押してスタンドアローンモードのメモリを調べる
- 「OK」を押して現在のスタンドアローン変数を保存、スタンドアローン・モードを解除する

シーンの選択後、メモリを最適化することができます。最適化によってメモリ・サイズが小さくなり、より安全にシーンを再生することができます。メモリ・サイズは使用されるチャンネル数によって決まります。
最適化例：最終ショー・ライトのアドレスが No.76、最終フィクスチャー・チャンネルのアドレスが No.81 とします。次に使用できるチャンネルは No.82 です。この場合、次に高い値であるチャンネル No.84 を選択すれば最適化が行われます。

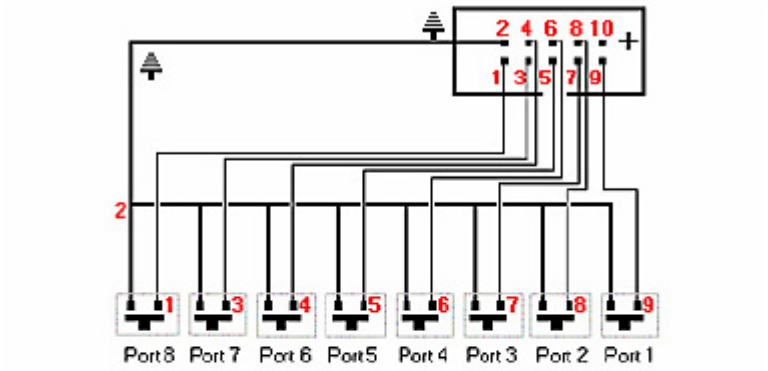
シーンのプログラムが終わると、スタンドアローン・モードでボックスにシーンをダウンロードできます。

- スタンドアローン・ウインドウからシーンをダウンロードします。「Write memory」をクリックし、確認メッセージが表示されるのをお待ちください。
- ボックスの電源を切り、パソコンの接続を外します。
- 9 または 12V の DC 電源パックを接続します。
- インターフェースを DMX ネットワークに接続します。
- 再生したいシーンを、QUICKLINK512SA の上の”Next”または”Previous”ボタンで選択します。

注意：スタンドアローンを利用するにはインターフェースをパソコンに接続して下さい。スタンドアローンモードでは、シーンを 1 つずつ順々に再生します。スタンドアローンモードを使用するには 9 または 12 V 電源が必要です。再生されるシーンの順番は、保存された順番です。スタンドアローン・モードでサイクルを作成すると、シーンをループさせ、自動的に次のシーンを実行することが出来ます。

スタンドアローンインターフェースの接続

スタンドアローン・インターフェースによって 248 チャンネルの操作が可能です。さらに外部から８つのシーンを実行することも可能です。
HE10 コネクターには８ボタンのリモートコントローラーを使用することができます。
下図は外部コネクターの単純な例です。外部コネクターにより、外部ボタンまたは 2 進数アドレス・システムによってシーンを起動可能です。



	Port 1	Port 2	Port 3	Port 4	Port 5	Port 6	Port 7	Port 8
	1	2	4	8	16	32	64	128
Address 1	ON							
Address 2		ON						
Address 3	ON	ON						
Address 4			ON					
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
Address 254		ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
Address 255	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON

注意：リモコンとインターフェースを直接接続してシーンをトリガーするには、512SA USB/DMX インターフェースが必要になります。ソフトウェアの使用中もシーンの実行をすることができます。

Daslight ソフトウェアは低価格、高性能、小型のため、あらゆる規模/シチュエーションの照明に使用できます（店舗、レストラン、ホテル、クラブ、ビル照明、公園、展覧会など）。

Tricks ＆ Tips（ご使用上のヒント）

Daslight ソフトウェアに搭載された各機能の使用方法、ショーをすばやく作成するコツをご説明します。

- 「set up」ページ上の拡張機能の使い方
- グループ、ショートカット・キーとショートカット・キーオプションの使い方
- ソフトウェア・メニューと機能の説明
- カーソルウィンドウ及びプリセットの説明と使い方

ご注意：

1．PC 故障時の影響を最小限にとどめるため、独立したシーンを作成しておいてください。この場合、外部電源サプライを経由してインターフェースを接続してください。
2．問題発生時のときのため独立したバックアップ・システムを確保してください。
3．全シーン・プログラムを CD-ROM に保存してください。この作業により、万が一データが失われても全ショー・データの修復が数分で行えます。

3 ピン XLR

インターフェースには 3 ピン XLR コネクターが搭載されています。併用したい照明機器が 5 ピン XLR コネクターの場合、3 ピン XLR コネクターに変換するか、XLR3/XLR5 アダプターを購入する必要があります。次に接続が正しく行われているか（インターフェースのピン 1→照明機材のピン 1 に接続、インターフェースのピン 2→照明機材のピン 2 に接続）確認して下さい。接続が正しくないと、USITT コマンドが送受信できません。

SETUP ページのチャンネル設定

簡単な作業でフィクスチャー・チャンネルの設定が行えます。このソフトウェアは 10 ビットセレクターによって対応する DMX アドレスを割り当てます。

セットアップページでは次の機能が使えます。

- FIXTURE NAME：灯体やチャンネルの名前を変更します
- No fade on wheels：ホイール上のフェードタイム、シャッターや名前の付けられていないチャンネルを自動的に削除します
- Fade（Cut mode）：灯体のフェード・タイムの動作又は解除します。このオプションが解除されている場合、フェード・タイムの稼働時間がなくなります。チャンネルはシーンのフェード・タイムが終了すると、即座に次のシーン値に切替ります。
- SHORTCUTS：キーボード・キーをチャンネルに割り当てることによって、キーボードとマウスを同時に操作してチャンネル・レベルを設定できます。詳しくはセットアップページのショートカットをご覧ください。
- チャンネル設定
  CHANNEL SETTING 拡張機能をクリックすると、ショートカットと反転モーション・パラメーターを割り当てる事ができます。さらに下記の機能を使うことができます。
- ADD：ショートカット・キーを使用してチャンネルを操作することができます。
- DELETE：すべてのショートカットを消します。
- SWAP：X and Y：マウスボタンの PAN と TILT を逆転します。
- INVERT：灯体の PAN と TILT を反転します。
- GROUP CONFIGURATION：12 のフィクスチャーグループを作成・修正します。

GROUP CONFIGURATION

プログラミングを単純にするために、ファンクション・キー（F1～F12）を使い 12 種類のフィクスチャー・グループを作成することが可能です。このグループ機能ではファンクションキーの機能は SHIFT 同様になり、同じライブラリーに属する複数の照明に同一プリセットを割り当てることが出来ます。セットアップ・ページでご希望に応じた灯体を選択し、照明が属するグループに対応したキーを押してください。例えば、F2 を押すと灯体が第 2 グループに挿入されます。二度クリックすると、グループ番号が消されます。

GROUP CONFIGURATION ボタンを押してください。
インデックスの登録画面が現れます。

注意:一つの灯体が複数のグループに属していることがあります。オプション･バーにある GROOP　ICON をクリックすることでいつでもグループ設定を表示・修正することができます。

セットアップページのショートカット

セットアップページでは灯体を挿入すると、ショートカットが PAN、TILT チャンネルに割り当てられます。ショートカットは PAN、TILT の操作やクイックカーソルウィンドウでの操作で便利です。

- 灯体のショートカットを押したままでマウスを動かします。マウスの動きに対応して PAN、TILT が変化します。
- 灯体のショートカットと Alt キーを押したままにしてください。カーソルウィンドウが動いて最初の灯体チャンネルが左側に現れます。
- チャンネルショートカットを変更するときは、セットアップにあるショートカットボタンを押してからキーボードのキーを選んでください。

注意：一部のチャンネルではなく、灯体をまるごとを選択することで、ショートカットは初期設定として PAN、TILT に割り当てられます。同様のショートカットを複数のチャンネルに割り当てて灯体グループを作ることができます。カーソルウィンドウを自動で動かすには Alt キーとショートカットキーを同時に押し続けてください。すべてのショートカットキーはカーソルの下に表示されています。

PAN と TILT のウィンドウ

PAN と TILT の動作を変更するには 2 つの方法があります。
―ショートカットキーを使う
―特定の PAN、TILT のプリセットを使う
まず PAN、TILT のチャンネルのアイコンを右クリックして PAN、TILT ウィンドウを開いてください。
ウィンドウの中のムーブメント・エリアに灯体の位置が表示されています。

- ムーブメント・エリアで右クリックすると灯体の位置を移動できます。
- ムーブメント・エリアで左クリックすると灯体位置がマウスの位置に移動します。
- マウスのボタンを押したままの状態だと灯体の移動を止める事ができます。
- LOCK:マウスを動かす際、マウスボタンは一度クリックをすると自動的に押された状態になります。解除するにはもう一度クリックしてください。
- UNLOCK：PAN、TILT を同時操作できます。
- LOCK　PAN：TILT のみの操作ができます。
- LOCK　TILT：PAN のみの操作ができます。
- CENTER：灯体の位置を中央に移動します。
- PRECISION：移動速度の正確さを調整します。

注意：LOCK のチェック・ボックス設定はウィンドウを閉じたときに保存されます。

幾何学的図形の作成

Daslight ソフトウェアでは図形を作成し、その形に沿って照明を点灯させることができます。
まずはシーン・ページでフィクスチャーを手順に従って作成してください。スクリーンを描画ボードとして、マウスをペンとして図形を描きます。

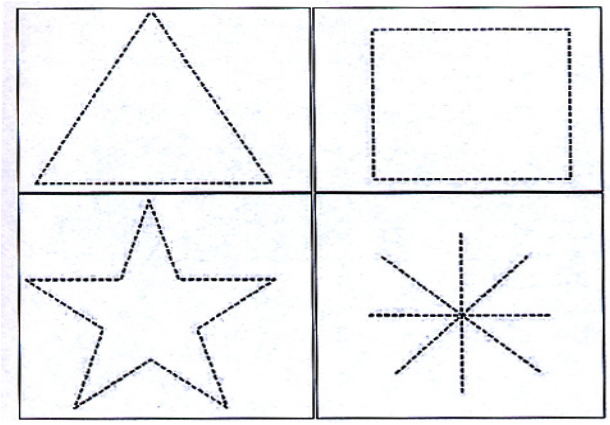
手順

例：照明が円形に点灯するための設定をします。
できるだけ正確な円を描くため、8 つのポイントに沿って円を描きます

- 新規でシーンを作成し、最初のステップを選択します
- 円の最初のポイントを選択します
- 新しいステップを作成します（CTRL+A）又は次のステップを選択します
- 円の第 2 ポイントを選択します
- 新しいステップを作成します（CTRL+A）又は次のステップを選択します
- 上記の手順で８つのポイントを作成してから最後にフェード・タイムを設定します

その他の図形例：三角形（３ステップ、３ポイント）
四角形（４ステップ、４ポイント）
星形（１０ステップ、１０ポイント）
太陽形（１６ステップ、１６ポイント）

注意：この方法は PAN と TILT のショートカットでも PAN と TILT のウィンドウ（左クリック）でも使えます。



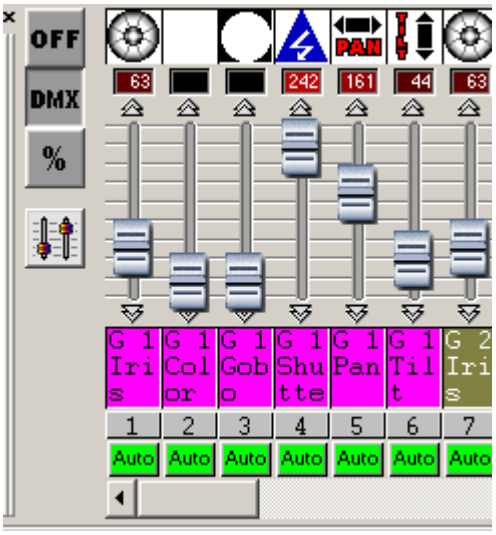
カーソルウィンドウでのチャンネル修正

ひとつのステップには最大 512 の DMX チャンネル・レベルを設定することが出来ます。DMX レベルの調整範囲は 0～255 までです。チャンネルは下部のカーソルウィンドウから設定でき、様々なプログラム方法でチャンネル・レベルが調整できます。

カーソル・ウィンドウのオプション

画面下のカーソルウィンドウでは、インターフェースに備えられた 512DMX トラックを表示しています。カーソルウィンドウは自由に大きさを変えたり、位置を移動させたり、閉じることができます。左に４つの選択ボタンがあります。

最初の３つのボタンでは以下のことが可能です。



- OFF：カーソル値表示を消す
- DMX：カーソル値を DMX 値に変換
- %：カーソル値を%値に変換

上から 4 番目のボタン（Static Fader）はカーソル機能を ON/OFF にします。

- Static Fader を ON にするとカーソルは CUT 設定になり、フェード・タイムが挿入されなくなります。
- Static Fader を OFF にするとカーソルは Fade 設定になり、フェード・タイムが挿入されます。

Live では、AUTO、HTP、LTP の 3 モードが利用できます。

注意：PC の作業効率が低下した場合、「Fader Fade」ボタンを ON にすることをお勧めします。ON にすることで、Daslight ソフトウェアの使用電力が少なくなります。

基本操作

- DMX チャンネルをクリックすることで、DMX トラックのレベルを設定する事ができます
- ボタンを押し続けることでトラック・レベルの調整ができます
- ピッチの上部と下部についている矢印をクリックすることでより正確なチャンネル調整が可能です
- マウスのスクロール・ボタンを使っての調整もできます（＋１０又は－10DMX）
- チャンネルを選択し、キーボードの＋と－キーを押すともっとも正確なレベル調整が可能です

ショートカットキーの活用

セットアップページでキーボード・キーをフィクスチャー又はチャンネルに直接割り当てることができます。

- キーを押したままの状態でマウスを動かします
- キーを離した時のレベルが割り当てられます

１つのキーで複数のチャンネルを操作することも可能です。

プリセットの活用

プリセットとは特定の照明エフェクト（ゴボ、カラー等）に対応するあらかじめ設定された 0～255 の DMX レベルです。プリセットは SSL ライブラリーから得られます。プリセットはスキャン・ライブラリーからプログラムされています。

プリセットは常にカーソルウィンドウから利用できます。
―カーソル上部のチャンネルアイコンを右クリックすると、利用できるプリセットがウィンドウに表示されます。
―左クリックするとプリセットを選択します。レベルは直接設定されます。
プリセット・ウィンドウは次のことを表示しています。

- プリセット・アイコン
- プリセット DMX 値
- プリセット名

注意：このプリセットを使用する時はライブラリーが完全である必要があります。灯体の製品仕様をよく読み、ライブラリーを設定して下さい。RGB、CMY, PAN、TILT チャンネルはアクティブ・ウィンドウの形で独自のプリセットを持っています。

シフトと FX グループの活用

この機能では同一ライブラリーに属する複数のチャンネルに同じ値を割り当てることができます。

- SHIFT 又は FX キーを押した状態にします
- チャンネル値を変更するかプリセットを選んでください

注意：チャンネルは同じライブラリーから選んでください。この機能は必ずプリセット及び、FX グループキーを併用します。

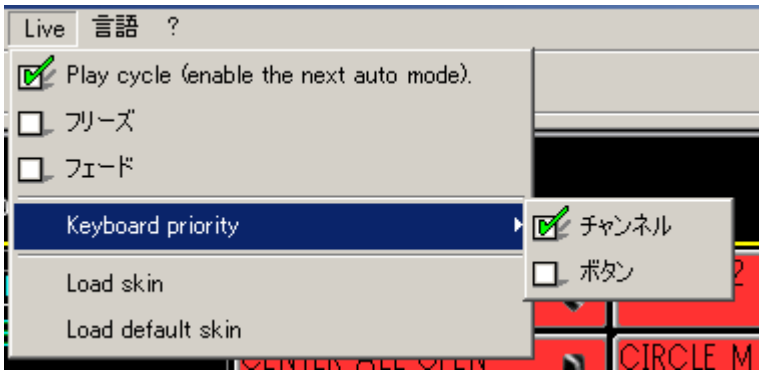
メニューオプション

PAN と TILT のショートカットとシーンボタンの優先順位

このソフトウェアでは下記のツールをキーボードのショートカットに割り当てることができます。

- セットアップ・ページで作成された PAN、TILT の動き
- セットアップ・ページで作成された DMX チャンネル
- シーン・ページで作成されたシーン
- ライブ・ページで作成されたエフェクト

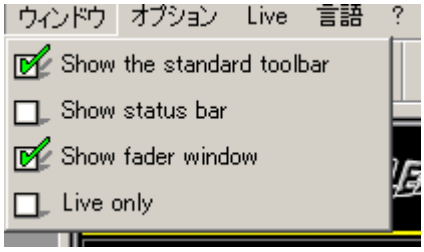
ライブ・モードでは、エフェクト、チャンネルがシーンとデバイスは同じショートカットを使用することがあります。そのため、HTP/LTP チャンネルとシーンの間でデータ競合が生じることがあります。Live メニューで priority keyboard オプション（優先順位）を設定する必要があります。



- チャンネル項目を選択(チェック)すると、ショートカットは HTP/LTP モードのチャンネルを制御します。
- ボタン項目を選択(チェック)すると、ショートカットはシーンを制御します。

Live Only 機能

ウィンドウ・メニューから「Live Only」をアクティブにすると、ソフトウェアが Live モードに固定されます。ユーザーはシーンやパラメーター・ページにアクセス出来なくなり、シーン変更も不可能になります。但し、新しくエフェクトを作成することはできます。



AUTO SAVE 機能

プログラム作業をより安全にするために、Daslight には AUTOSAVE 機能が搭載されています。AUTOSAVE 機能とは、定期的に設定変更を自動保存する機能です。

- 「File」メニューから AUTOSAVE を ON にしてください
- 数分ごとに保存が行われますが、設定変更が行われなかった場合は保存されません。

ご注意：プログラムが完成したら、この AUTOSAVE 機能をアクティブにしておく必要はありません。

ショートカット拡張機能一覧

以下の表は Daslight に内蔵されたショートカット、拡張機能の一覧です。

ページ	ショートカットキー	機能	詳細
SETUP SCENE LIVE	CTRL+N	新しいプロジェクトを作る	新しいショーを作るために新規にプロジェクトを作成する。
SETUP SCENE LIVE	CTRL+O	プロジェクトを開く	既存のプロジェクトを開く。
SETUP SCENE LIVE	CTRL+S	保存	プロジェクトを保存する。
SETUP SCENE LIVE	Q.W.E.R.T.Y.	チャンネル・ショートカットのセットアップ。 シーンとエフェクトのショートカットのトリガー	ショートカット・キーを割り当て、チャンネルを処理する。 ショートカット・キーを割り当て、シーンやエフェクトをトリガーする。
SETUP SCENE LIVE	＋　と　－　キー	+1 又は－1DMX	チャンネルを選択後、該当チャンネルの DMX 値を調整します。
SETUP SCENE LIVE	″SHIFT″ + Preset	全て同じプリセットに設定する	SHIFT キーを押した状態でプリセットを選択すると、同じライブラリーに属する照明を DMX プリセット基準値に設定できます。
SETUP SCENE LIVE	ALT＋チャンネルショートカット	自動カーソル調整	ALT キーを押した状態でチャンネルショートカットキーを選択すると、カーソルウィンドウが移動してフィクスチャー・チャンネルが自動的に表示されます。
SCENE LIVE	F1 ～ F12 + Preset / Pan & Tilt	プリセット・グループ・レベル。 パン/ティルト・グループ化	FX ボタンを押した状態でプリセットを選択します。同じライブラリーのすべての照明に DMX プリセット・レベルを割り当てます。PAN と TILT と同時に動作します。
SETUP	F1 ～ F12	パーソナリティ・グループ・ショートカット	照明またはチャンネルにグループ番号を設定します。最大 12 種類のグループが作成できます。
SCENE	↓キー	次のステップに移動	現在選択されたステップから、次のステップに移動します。
SCENE	↑キー	前のステップに移動	現在選択されたステップから、ひとつ前のステップに移動します。
SCENE	CTRL + Step	複数のステップを同時に選択する	CTRL キーを押した状態で任意のステップをクリックします。クリックされたステップが全て選択され、同じ DMX 値を割り当て可能です。
SCENE	CTRL+A	新しいステップを作る	パン/ティルトの編集中に新しいステップを作成可能です。
LIVE	CTRL+ 左クリック + Effect	エフェクトを編集する	エフェクトを編集します。またカーソルで編集中の DMX ウィンドウを画面表示します。
LIVE	ALT + 左クリック + Effect	エフェクトの拡張機能	エフェクト拡張機能ウィンドウを画面表示します。

LIVE	右クリック + Effect	エフェクト・カラーとオプション	エフェクト・カラー・ウィンドウを画面表示します。15 種類の DMX エフェクト・カラーが使用可能です。
LIVE	右クリック + Scene	シーン拡張機能	シーン拡張機能ウィンドウを画面表示します。NORMAL, BPM, BPM with Fade モードが使用できます。さらに Auto release, Stop on the last step, Always loop などのバーチャル・シーンモードが使用可能です。
LIVE	TAB	マニュアル BPM でのシーン	マニュアルでステップのシーンをトリガーします。シーンが BPM モードに設定されている必要があります。
LIVE	ALT+ Scene	バーチャル・シーンのトリガー	HTP でバーチャル・シーンをトリガーします。
LIVE (エフェクトの編集中)	F1～F12 + Preset	グループ・チャンネル ON	エフェクト編集中にグループの第一照明チャンネルを LTP モードに設定してください。次に FX キーを押した状態で必要なプリセットを選択します。グループ内の全照明が LTP モードに設定され、DMX 値が設定されます。
LIVE (エフェクトの編集中)	ESC	エフェクトの保存	エフェクト編集を保存し、エフェクト編集ウィンドウを閉じます。

Scanlibrary Editor

スキャンライブラリー・エディターを使って新しいフィクスチャーをライブラリーに追加したり、フィクスチャーを修正することができます。下記の説明をよくお読みください。

- ソフトウェア・オプションのスキャンライブラリーを開く。
- フォルダ・メニューの NEW を選択する。
- チャンネル数を選択して CREATE をクリックする。
- チャンネル・タイプを選択する（8 ビット PAN/TILT、16 ビット、RGB, CMY 等）
- それぞれのチャンネルに名前を付ける。（最大 6 文字まで）
- NEW をクリックしてそれぞれのチャンネルにプリセットを入力する。
  （例：ゴボのチャンネルの設定ではゴボの種類の数だけのプリセットが必要です）

新しいプリセットのダイアログ・ボックスに上から下まで情報を入力します。

- エフェクトの種類を選びます。
- 必要なアイコンを選びます。
- プリセット名を入力します。（最大 6 文字）
- 最大・最小 DMX レベルを入力する。
- DMX 初期設定レベルを入力する。

Easy View 3D Software

Easy View ソフトウェアによって、ステージの設定状態を 3D でリアルタイム表示します。照明の動作、カラー、インテリジェント・ライティングのエフェクト（アイリス、ストロボ、ディマー、シャッターなど）をリアルタイムで確認できます。通常照明（パーライトなど）の光線などもここで画像化されます。Easy View では、トラスや家具などもライブラリーからダウンロード表示できるため、ステージを最もリアルに再現します。

Easy View では下記の機能が使用できます。

- RECORD：シーンを記憶する
- ALWAYS ON TOP：Easy View ウィンドウが常に手前に表示される
- Performance:3D ディスプレイを最適化する
- CAMERA:視野の角度、ズーム、回転、保存
- STAGE：オブジェクトの配置とフィクスチャーの位置

注意：関連する照明ライブラリーを丁寧に設定することによって、3D 画面でもよりリアルな画像を表示できます。

EASY VIEW や SCANLIBRARY の詳細はオンライン・マニュアル、CDROM またはウェブサイトでご覧いただけます。